IBM





Computerspiel

SPIELEN WIE IM FERNSEHEN!

SAT.1 BINGO

– Computerspiel –

LADEN DES SPIELS

Commodore 64 & 128
(im C-64 Modus) :
Starten mit LOAD"*",8,2

Alle Commodore AMIGA
(mit mindestens 512k RAM) :
Wenn Ihr Rechner nach dem Einschalten nach der Workbench-Diskette verlangt, legen Sie bitte Disk. 1 ein, Spiel startet dann automatisch. Wenn Sie einen AMIGA 1000 benutzen, müssen Sie vorab Ihre Kickstart-Diskette laden!

Atari ST
(mit mindestens 512k RAM & s/w Monitor) :
Disk. 1 in Laufwerk A, Rechner starten, Maus-Doppelklick auf BINGO.PRG

IBM und 100% Kompatible
(mit mindestens 256k RAM) :
Unter "A>" geben Sie ein: BINGO
und drücken danach die ENTER-Taste.

SPIELREGELN

ALLGEMEINES

a. Es gibt 3 Spielrunden, in denen die 3 Kandidaten gegeneinander spielen und eine Finalrunde (SUPERBINGO), die von demjenigen Kandidaten bestritten wird, der die 3. Spielrunde gewonnen hat.

b. Die Kandidaten können sich mit folgenden Tasten ins Spiel drücken, sobald sie den Sinn der Frage verstanden haben: Spieler 1 – linke SHIFT-Taste, Spieler 2 – LEERTASTE, Spieler 3 – rechte SHIFT-Taste.

c. Für jede richtige Antwort gibt es (über die Belegung eines Feldes auf der BINGO-Tafel hinaus) 10 Punkte. Bei "Bonusfragen" werden 2 Felder belegt und es gibt 20 Punkte.

d. Wenn ein Kandidat eine falsche Antwort gibt, ist er automatisch für die nächstfolgende Frage gesperrt.

e. Wenn weniger als 3 "menschliche" Spieler mitmachen, stellt der Computer die restlichen Kandidaten.

1. RUNDE

In der 1. Runde geht es darum, als Erster die 4 Eckfelder der BINGO-Tafel zu besetzen. Bei jeder richtigen Antwort eines Kandidaten wird eines dieser seiner Felder besetzt.

2. RUNDE

Die mittlere waagerechte Reihe muß besetzt werden (5 Felder).

3. RUNDE

Es müssen die verbleibenden 6 Felder besetzt werden. Der Gewinner der 3. Runde bestreitet die SUPERBINGO Runde.

SUPERBINGO Runde

a. Zu Beginn der SUPER-BINGO Runde wählt der betreffende Spieler per "Zufallsgenerator" (LEERTASTE!) das Startfeld.

b. Es muß eine durchgehende waagerechte, senkrechte oder diagonale Felderreihe besetzt werden. Das Startfeld zählt bereits mit.

c. Der Spieler wählt nun ein Ziffernfeld (per Tastatureingabe - Bestätigung mit RETURN-Taste) und versucht, die Frage zu diesem Ziffernfeld richtig zu beantworten.

d. Nur bei einer richtigen Beantwortung einer Frage gilt das betreffende Ziffernfeld für die Bildung einer durchgehenden Reihe. Wird eine Frage jedoch nicht oder falsch beantwortet, ist das betreffende Ziffernfeld gesperrt und es muß ein anderer Weg gewählt werden.

d. Sobald eine Felderreihe im Rahmen der vorgegebenen Zeit komplett besetzt wird, ist die SUPERBINGO Runde erfolgreich absolviert.

e. Der SUPERBINGO-Kandidat startet mit 15.000 Punkten. Je mehr Zeit er/sie für die Bildung einer Felderreihe benötigt, desto weniger Punkte bleiben übrig.

f. Um BINGO-Champion zu werden, muß die SUPERBINGO Runde erfolgreich absolviert werden. Anderenfalls hat einer der beiden anderen Kandidaten das Spiel gewonnen.

g. Wenn die erreichte Punktezahl in der SUPERBINGO Runde besonders gut ist, wird das Ergebnis mit dem Namen des betreffenden Kandidaten in die LISTE DER BESTEN aufgenommen.

BESONDERE HINWEISE

a. Bei der Eingabe der Antworten werden auf allen Systemen ausschließlich GROSSBUCHSTABEN verwendet. Dementsprechend muß "ß" also immer als "SS" eingegeben werden!

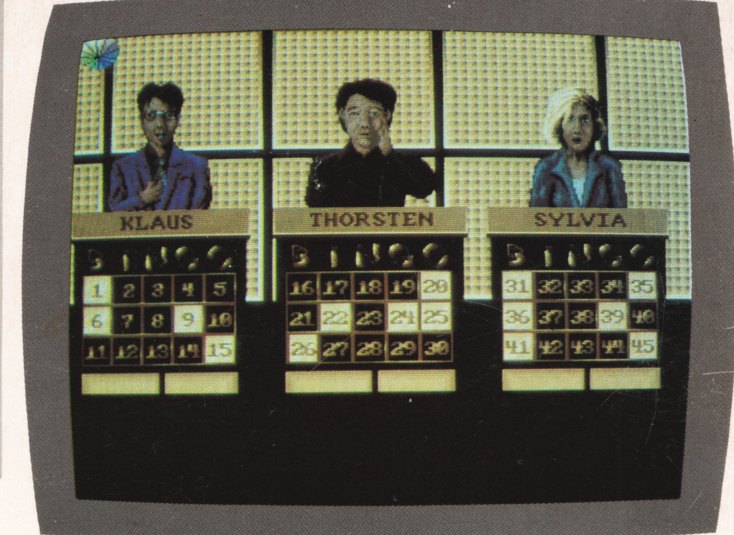
b. Bitte achten Sie bei Ihren Antworteingaben auf die korrekte Rechtschreibung!

c. Bitte beantworten Sie Fragen, die mit Zahlen beantwortet werden sollen, grundsätzlich mit der Eingabe der entsprechenden Ziffern: Also nicht "ZWÖLF" eingeben sondern "12"!

d. Auf dem System Commodore C-64 werden die Umlaute Ä, Ö und Ü wie folgt eingegeben: Ä = ; (Semikolon) / Ö = : (Doppelpunkt) / Ü = @ ("Klammeraffe").



Software für
IBM PC/XT/AT
und 100% kompatible
mit VGA-Grafikkarte
DOPPELPACK:
3,5" und 5,25 Disk.!





Jetzt können Sie die beliebte SAT.1 Game Show mit Ihrer ganzen Familie spielen! Das BINGO Computerspiel gibt Ihnen die Möglichkeit, herauszufinden, ob Sie mit den TV Kandidaten mithalten können.

Genau so, wie Sie es aus dem Fernsehen kennen, entscheidet sich in den ersten drei BINGO-Runden, wer von Ihnen letztlich als Champion die SUPER BINGO-Runde spielen darf. Wenn Sie allein oder zu zweit spielen wollen, stellt der Computer für Sie die restlichen Kandidaten.

Ob Sie mit Freunden, Verwandten oder gegen den Computer spielen wollen, bleibt Ihnen überlassen. Spaß, Spannung und aufregende Unterhaltung sind auf jeden Fall vorprogrammiert!



SOFTWARE GMBH